OS ARTEFATOS DE FALANDIR – por Samuel Ribeiro

Esta aventura é feita para ser jogada por 4-6 PCs de 100 pontos.

Introdução

"Durante décadas o feudo de Falandir prosperou. Culturalmente rico, é lar de muitos filósofos e estudiosos. O grande orgulho da cidade é sua biblioteca, que conta com um acervo de milhares de livros, entre eles raríssimos clássicos de poesia escritos por Ricardo Falandir, o primeiro senhor feudal e fundador da própria biblioteca. Falandir conta também com um grande acervo de artefatos mágicos, todos eles seguramente guardados nos profundos porões da Torre de Zofia, outro grande edifício localizado ao centro da cidade, onde magos e alquimistas são treinados."

A Chegada

Introduza os PCs à cidade. Eles podem estar lá a trabalho, fazendo compras, procurando encrenca ou apenas vagando.

Logo ao chegarem, os PCs notam uma certa inquietude ao redor do muro da Torre de Zofia. Ao que podem perceber, há um homem, aparentemente um guarda local, lendo o conteúdo de um pergaminho às pessoas. Aproximando-se, os PCs podem captar um fragmento da leitura:

"... e a pedido de nosso atual senhor, Ivan Sigh, aqueles que puderem recuperar os três artefatos perdidos, serão bem recompensados e serão merecedores de todo o respeito e amizade do Conselho de Falandir, da Escola de Alquimia e Encantamento de Zofia e do governo Falandirnense."

Após isso, os PCs, se desejarem se voluntariar para a tarefa, deverão rumar à Torre de Zofia ou para o Conselho de Falandir, para conseguir informações extras. A torre, como já foi mencionada, se localiza no centro do feudo. A sede do Conselho se localiza na área elevada, onde fica a maioria das residências nobres.

A Torre de Zofia

O saguão de entrada da torre é realmente grandioso, se comparado com a estrutura externa. O piso é feito de mármore, e em suas paredes pendem dezenas de retratos de pessoas aparentemente importantes. Há um balcão ao centro do saguão, com um grande livro empoeirado repousando em sua superfície. Além disso, a sala não possui nenhuma escadaria ou alçapão no chão.

Os PCs ficam perplexos com a situação. Como pode em uma torre não haver escadas? Por mais que procurem, não acham nada além dos quadros, do balcão e do livro. O teto é liso, e nele não parece haver nenhum tipo de escada pendente.

A princípio, o livro parece normal, apesar de estar gasto e empoeirado. Se tocado, os PCs poderão observar um espasmo. O livro parece ter vida! Por mais que tentem, a capa do livro não sairá do lugar. Se atacado ou ofendido, o livro desferirá uma mordida na mão do PC mais próximo, causando 1D-4 de dano por corte.

Após algum tempo explorando a sala, os PCs são surpreendidos pela aparição de um senhor de barbas brancas, vestindo uma longa túnica azul, um longo chapéu pontudo e portando um cajado de madeira retorcida. O velho ri da inocência dos PCs em achar que seria fácil para qualquer um entrar na torre, então, ele pergunta:

"—O que desejam aventureiros, ao tentar adentrar nos andares da torre? Algo importante, perguntas a fazer, magias a aprender, ou apenas a nos amolar?"

Após explicarem ao velho, ele convidará os PCs a subirem ao seu escritório. Caso o livro ainda esteja mordendo algum deles, o mago apenas fará carinho ao livro, que se relaxará, soltando o PC.

Diga isso aos PCs: *"O mago se reclina, e sussurra algo perto do livro, que instantaneamente se abre, revelando uma série de símbolos. O mago pede que dêem as mãos, e estende sua palma sobre um desses símbolos. Vocês sentem o coração ficar quente, depois seus olhos ardem. Tudo rodopia, e subitamente, a luz se apaga. Tudo fica escuro."*

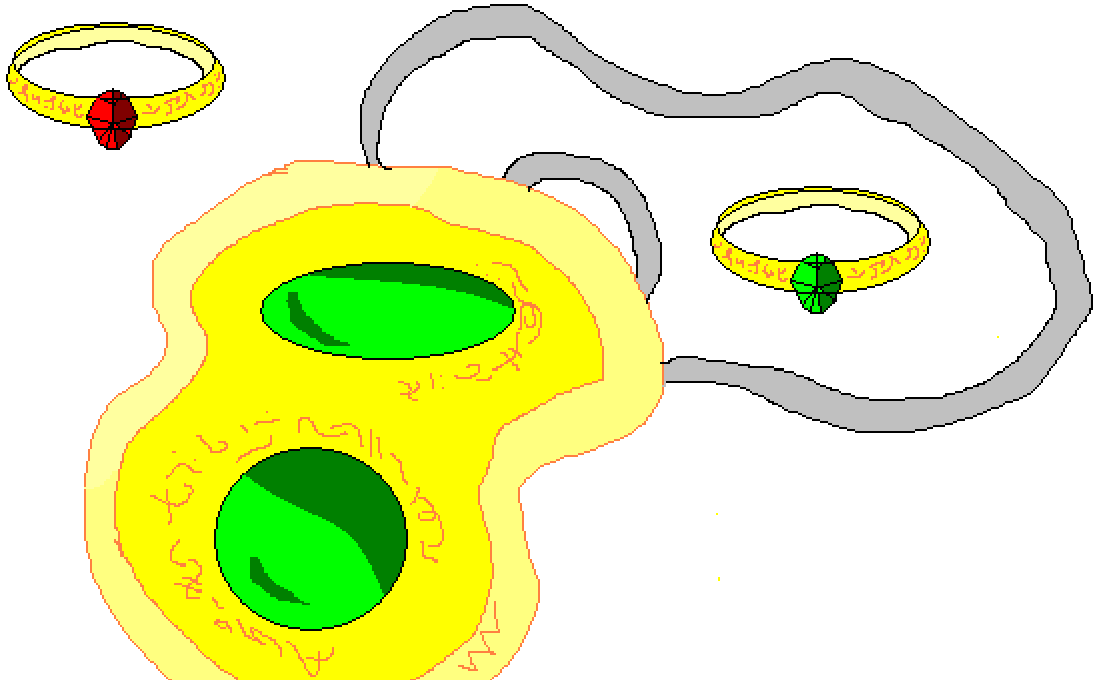
Falando com o Regente da Torre de Zofia

Os PCs, ao abrirem os olhos, percebem que estão em um local totalmente diferente do saguão. Há papéis espalhados pelo chão e centenas de livros empilhados em prateleiras na parede. O chão é de madeira fina, puro carvalho. Ao fundo do cômodo, há uma grande mesa, repleta de livros, frascos, pergaminhos, e objetos estranhos que os PCs não conseguem reconhecer. A visão começa voltar ao normal, e então percebem que o velho mago está rindo novamente. Ele diz, se engasgando enquanto tenta segurar o riso:

"—Perdoem as minhas maneiras, eu não costumo fazer isso. Mas entendam, para um mago experiente como eu é cômico ver vocês desmaiando após um simples teleporte! —permanece uns segundos com um risinho abafado—*Bem, não quero ser indelicado. Vamos nos apresentar. Meu nome é Vandelf, sou o regente da Escola de Alquimia e Encanamento da Torre de Zofia."*

*"(*os PCs se apresentam*)"*

"—Bem, ao que me parece vocês querem nos ajudar a recuperar os três artefatos perdidos, certo? O que posso informar-lhes é que foram doados a nós pelos Elfos do Oeste, e que foram roubados de sua caravana durante o transporte. De acordo com os relatos de nossos amigos da floresta, a caravana foi atacada por um grupo de criaturas bárbaras, parecidas com Goblins, porém maiores e mais bem equipadas. Elas atacaram a carruagem que transportava a arca com os artefatos, não feriram ninguém, mas levaram todos os bens dos elfos, incluindo suas provisões, roupas, acessórios, seus arcos e a arca. O conselho já enviou um contingente de guardas para recuperar os artefatos, mas suas tentativas de localizar s criaturas foram em vão. —olha fixamente nos olhos dos PCs, como se demonstrasse muita confiança—*Essa é toda a informação que tenho. Tome, peguem este pergaminho. É a permissão para conversarem com o conselho. Vão agora, e boa sorte."*



OS ARTEFATOS DE FALANDIR

O Conselho de Falandir
O conselho, que fica na área nobre do feudo, se localiza num grande edifício de pedra, caprichosamente enfeitado com estátuas de ouro encravadas em seus muros. A porta é de ferro puro, sendo necessários quatro guardas para abri-la. Ao se aproximarem do portão que leva à sede do conselho, os PCs são barrados por duas lanças que se cruzam, São os sentinelas:

“—Alto! Apenas os nobres, oficiais e membros da Torre de Zofia podem ultrapassar este ponto!”

(os PCs se deliciam em esfregar na cara do guarda a permissão assinada por Vandelf, se a possuírem...)

Falando com o Conselho de Falandir
A cena é até constrangedora para os PCs. O interior da sede é formado por apenas uma grande sala, onde uma imensa mesa repousa no centro. Em uma das pontas, um homem trajando um grande manto vermelho, com barba e cabelos grisalhos, toma um cálice de vinho. Ao longo de toda a extensão da mesa, outros homens estão sentados, e todos trajam vestes finas e mantêm expressões preocupadas. Todos direcionam um olhar reprovador aos PCs assim que eles se aproximam.
Qualquer atitude que os PCs tomem nesse momento, será repreendida com a voz do homem na ponta da mesa:

“—Já não se ajoelham mais na presença de seu senhor? Todo o respeito que merece um governante do povo como eu, está sendo esquecido?”

Sua voz, apesar de ameaçadora, soou com naturalidade e calma. Após se ajoelharem, os PCs são convidados a sentarem-se e exporem sua situação. (o de praxe...)

“—Sim, obrigado por virem ao chamado. Não mais há homens corajosos no mundo. As exceções são difíceis de encontrar. —suspira e olha o vazio—*Admiro o destemor de vocês em aceitar esta tarefa, contudo temo que não conseguirão realizá-la. De acordo com os relatos a nós transmitidos, o grupo dos bandidos era grande, e todos eles eram fortes e preparados. Não será fácil para apenas (x) aventureiros enfrentá-los...”*

Ivan, após terminar de falar, reclina-se e chora por uns instantes. Mas levanta-se, evitando demonstrar fraqueza diante do conselho. Toma fôlego, e volta a falar, calmamente:

“—Entendam, não é apenas o valor material dos artefatos que me interessa. Eles possuem um grande valor emocional para mim. Nossos amigos do oeste nos trouxeram tais peças, um par de anéis e um amuleto, pois os mesmos foram encantados pelo próprio fundador deste feudo, Ricardo Falandir, e foi dado de presente aos seus três filhos: Avian, Syrius e Wallace. Falandir prospera até hoje graças às batalhas ganhas pelos filhos de Ricardo, que utilizaram os artefatos no intuito de fazer o bem e de proteger nosso próspero território. Tais peças carregam até hoje toda a sabedoria e a coragem de seus antigos portadores. Eis o motivo pelo qual desejo tê-las aqui, em minhas mãos: para conduzir o povo de Falandir à paz e justiça.”

Alguns membros do conselho derramam lágrimas sobre a mesa, enquanto outros se levantam e aplaudem o discurso de Ivan. Um deles pigarreia, e começa falar:

“—Bem, senhores, temo que saibamos onde se localizam tais bandidos, mas todos temos o mesmo sentimento de angústia e medo em relação a este assunto. Realmente, a Caverna do Grotesco— olhares de espanto e murmúrios—*apresenta todas as características para ser um bom esconderijo. Nossos sentinelas já procuraram por todo o feudo, e nada encontraram. O grupo não pode ter ido*

muito longe, nossos aliados teriam alertado-nos. A única possibilidade que resta é de estarem na caverna.”

Os PCs provavelmente dizem: *“Mas qual o problema com a caverna?”*

“—Um fragmento de nosso passado permanece em mistério. A caverna ao sul do nosso território, chamada A Caverna do Grotesco, recebeu esse nome há muitos séculos atrás, pois foi em seu interior onde faleceu o grande Ricardo Falandir, e grande parte daqueles que o acompanhavam. Em nossos registros, consta que Ricardo e outros alquimistas adentraram na caverna em busca de uma erva chamada Visgo Hampeste, um raro ingrediente para poções. Notada sua demora para retornar, foram enviados soldados a fim de investigar. Logo, encontraram os corpos totalmente destroçados, sem nenhum vestígio de sobreviventes. —silêncio na sala— *Desde então, nenhum Falandirnense que tenha bom senso se aventura a entrar na caverna.”*

Se os PCs decidirem investigar a caverna, dois sentinelas servirão de guia até a entrada dela. Cavalos serão emprestados pelo conselho, e hospedagem também será garantida enquanto permanecerem na cidade.

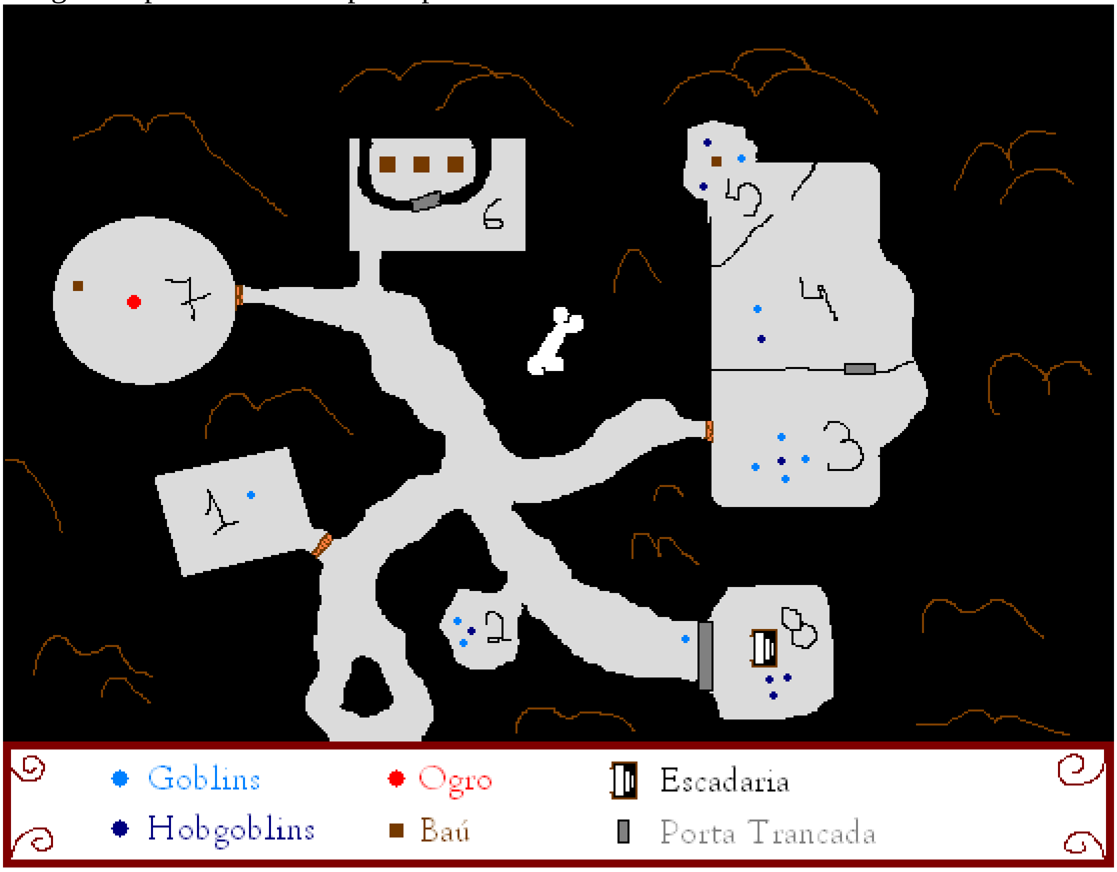
A Entrada da Caverna do Grotesco

Ao se aproximarem da caverna, os dois guias recuam, e os cavalos ficam assustados. Ambos os guias se recusam a avançar mais um passo. Recuam lentamente, se viram e galopam o mais rápido que podem.

A caverna não parece ter algo de especial, com o detalhe de que em sua frente existem centenas de carcaças de animais mortos abandonados no chão. O local é extremamente desagradável, moscas voam por toda parte, ratos e vermes movimentam-se entre os ossos descarnados.

O Interior da Caverna

O interior da caverna é repleto de fezes e mais carcaças. O cheiro é insuportável, há todo tipo de vestígio orgânico pelo caminho e pelas paredes.



1: No interior desta sala há um goblin, aparentemente um sentinela. Porém, ele não parece tão vigilante enquanto ronca. Os PCs devem rolar Furtividade(DX-5 ou IQ-5) para não acordá-lo, já que suas orelhas pontudas facilmente captariam qualquer ruído. Em seu pescoço há uma chave enferrujada pendurada em um cordão. Caso queiram tentar pegar a chave, deve-se rolar um teste de Punga (DX-6). Caso acordem ele, a única saída é lutar! Não há mais nada na sala além do goblin e sua cadeira.

<u>Goblin Sentinela</u>
ST 9 DX 14 IQ11 HT10
Perícias: Faca 12; Briga 9
Equipamento: facão; chave
Dano: 1D-3 corte; 1D-2 perf
RD:0 DP:0 Esquiva:6 Aparar:6

2: Mesmo que não entrem nesta sala, os PCs terão que rolar um teste de Furtividade (DX-5 ou IQ-5) ao passarem em frente a ela. Não há nenhum tipo de porta nesta sala, a passagem de entrada tem conexão direta com o corredor. Dentro dela há 2 goblins e 1 hobgoblin. Nada mais.

<u>Goblins</u>
ST 10 DX 13 IQ 12 HT 12
Perícias: Porrete 12; Briga 11; Faca 14
Equipamento: porrete
Dano: 1D+1 cont
RD:0 DP:0 Esquiva:6 Aparar:6

<u>Hobgoblin</u>
ST 13 DX 14 IQ 9 HT 13
Perícias: Maça 14; Briga14
Equipamento: maça; laudel
Dano: 2D+2 cont
RD:1 DP:1 Esquiva:6 Aparar:7

3: Esta sala está infestada! Nela há 4 goblins e 1 hobgoblin! Além disso, há uma porta trancada na parede norte. A chave que a abre pode ser conseguida com o sentinela no começo da caverna (obs: pode ser arrombada normalmente).

4: Esta sala possui uma ligação direta com a sala 5, e nela há 1 goblin e 1 hobgoblin.

5: Há dois hobgoblins e um goblin aqui. Além deles, há um baú pequeno encostado na parede norte. Se aberto, o baú revela um livro, escrito numa linguagem desconhecida. O livro é feito com pele costurada, portanto pesa 2kg.

6: Esta sala aparenta ser o lugar onde são guardados os tesouros. Porém, um forte portão de chumbo protege os baús. Se os PCs desejarem abri-los, terão que abrir o portão primeiro!

7: O teto desta sala é bem elevado, o chão é todo rachado e, ao centro, se encontra um gigante ogro, preparado para esmagar qualquer coisa que se movimente. Além do ogro, há um baú grande esperando ser aberto. Dentro dele há um monte de colares tribais, ossos, dentes, peles e trapos. A única coisa útil é uma grande chave de ferro no topo das bugigangas.

<u>Ogro</u>
ST 20 DX 14 IQ 5 HT 16
Perícias: Briga 14
Equipamento: nenhum!
Dano: 2D cont

RD:3 DP:1 Esquiva:7 Aparar:8

8: Para abrir o enorme portão desta sala, precisa-se da chave do baú da sala 7. Dentro dessa sala há 3 hobgoblins, porém mais bem equipados e treinados. As escadarias levam ao subterrâneo da caverna.

Hobgoblins de Elite
ST 14 DX 14 IQ 9 HT 14
Perícias: Mangual 12; Faca 16; Briga 13
Equipamento: mangual; facão; loriga de couro
Dano: 2D+4 cont
RD: 2 DP: 2 Esquiva: 7 Aparar: 6

O Subterrâneo
Após descerem as escadarias da sala 8, os PCs se encontrarão em mais uma série de salas interligadas.
Vide mapa

1: Esta sala está completamente vazia, apenas pedras e algumas cadeiras velhas. Há um pequeno corredor que leva à sala 2.

2: Esta é a batalha final! Dentro da sala há 2 hobgoblins de elite, e um outro hobgoblin maior, com uma grande armadura e portando um grande martelo de combate. Após a batalha, se os PCs derrotarem os hobgoblins, do bolso do maior cairá um pequeno molho de chaves, que abrem a porta e os baús da sala 6. A porta trancada desta sala não pode ser aberta por nenhuma chave.

Comandante Hobgoblin
ST 14 DX 14 IQ 11 HT 16
Perícias: Espada de duas mãos 14; Briga 13
Equipamento: cimitarra (em GDP); loriga de couro (completa); molho de chaves
Dano: 2D+2 corte; 1D+3 perf
RD: 2 DP: 2 Esquiva: 6 Aparar: 7

Abrindo os Baús!
Dentro dos baús da sala 6 serão encontrados os três artefatos roubados: os dois anéis, um de rubi e outro de esmeralda, e o amuleto. Cada um deles possui um poder especial, contudo os PCs não sabem disso.

A Recompensa

O retorno a Falandir é recebido com festa pelo conselho. Eles agradecem profundamente os PCs. A recompensa paga será de: 800$, 1 poção de cura e um anel de percepção (bônus de +1 em testes de sentidos).

O Conselho de Falandir e o regente da Torre de Zofia estão aliviados agora. Uma grande festa é feita em homenagem aos heróis, que bravamente recuperaram o pequeno tesouro de Falandir. Exaustos pela aventura, os PCs finalmente podem desfrutar de um pouco de diversão, música e muita comida, de graça.

Samuel Ribeiro
crazymaker90@yahoo.com.br
www.guildagurps.cjb.net